

voll verASSeln

 Carlo A. Rossi


8+


2-5


30



Alles voller Asseln! Und ständig kommen neue dazu. Steigt da heute eine wilde Asselparty in deinem Hobbykeller?! Oder kannst du die wuseligen Krabbler von deiner Türschwelle fernhalten? Spendiere ihnen doch einen coolen Asselhaufen für ein gruftiges Underground-Happening. Natürlich musst du dazu die ganze Asselbande erstmal zu fassen kriegen. Aber das bekommst du doch locker mit sieben Würfeln hin, oder?!

Das ist drin

7 Asselwürfel 4 x 22 Asselkarten



Fassasseln



Quasselasseln



Rasselasseln



Wasserasseln

Das hast du vor

Du gewinnst, wenn du am Ende des Spiels die meisten Asseln auf deinem Asselhaufen gesammelt hast.



So bereitest du alles vor

1. Vorgarten bilden:

Jeder legt eine **Assel** jeder Art offen vor sich aus.



Vorgarten

2. Restliche Karten mischen:

Bildet einen **verdeckten Stapel**.



Asseltreff

3. Asseltreff auslegen:

Zieht **10 Karten** vom Stapel. Reih sie **offen**, nach Asseln **sortiert**, in der Tischmitte auf. Es kann vorkommen, dass nicht alle 4 Arten anwesend sind.

4. Dreht alle 7 Würfle auf das Ergebnis **Doppelbalken!**



Ran an die Asseln!

Ihr spielt reihum. Es beginnt, wer zuletzt eine liebenswerte Assel gesehen hat.

Asselgruppe aussuchen

Wähle zu Beginn deines Spielzugs die **Asselgruppe** aus, um die du würfelst. Es gibt **2 Asselgruppen**:

- den **Asseltreff** oder
- den **Fang** deines Vorgängers.

Asselgruppe auffüllen

Vor **jedem** eigenen Wurf darfst du die ausgewählte Gruppe mit **beliebig vielen** weiteren Asseln aus deinem **Vorgarten** befüllen. *Ist dein Vorgarten leer, geht das natürlich nicht.*



Hat dein Vorgänger keinen Fang hinterlassen, gibt es - wie zu Spielbeginn - nur den Asseltreff.

Würfeln

1) Würfel vom Vorgänger übernehmen!

Bevor du zu würfeln beginnst, müssen alle Würfel das Resultat zeigen, mit dem dein Vorgänger seinen Zug beendet hat – auch die Würfel, die er nicht gewürfelt hat.

Vor dem 1. Wurf des Spiels zeigen alle Würfel den „Doppelbalken“.

2) Mindestens 4 Würfel würfeln!

Wähle für jeden einzelnen Wurf mindestens 4 beliebige Würfel aus, die du würfelst.

3) Liegende Würfel nicht verändern!

Lass immer alle Würfel, die du nicht mitwürfelst, unverändert liegen.

Vorsicht: Würfel, deren Ergebnisse du vor deinem Wurf änderst, musst du mitwürfeln.

4) Alle Würfel zählen!

Nach jedem Wurf zählen alle 7 Würfel zu deinem Ergebnis – auch die Würfel, die du nicht mitgewürfelt hast.

5) Würfel zu den Karten legen!

Lege jeden Würfel, der eine Assel zeigt, vor die Reihe der gleichfarbigen Asselkarten. Dann prüfst du, ob du diesen Wurf verasselt hast.

Leg die Würfel vor die Asselgruppe, um die du im laufenden Spielzug würfelst.



Du würfelst mindestens 4 Würfel – zum Beispiel **diese 5**

Alle 7 Würfel bilden dein Würfelergbnis – auch die **nicht gewürfelten**.

Würfle so oft bis du entweder einen Wurf verasselt oder freiwillig aufhörst

Verasselt!

Sind **mehr Würfel** da, als **Karten gleicher Farbe**, hast du dich **verasselt**.



Beispiel: Nach deinem Wurf gibt es mehr GELBE WÜRFEL als GELBE ASSELKARTEN. Diesen Wurf hast du verasselt.

Jetzt...

- endet dein Spielzug.
- erhältst du **keine ausliegenden Asseln**.
- ziehst du als Trostpflaster **2 Asseln vom Stapel**, die du offen in deinen Vorgarten legst.
Sind 6 Asseln im Vorgarten, ist er voll. Nimm dann keine (weiteren) Asseln vom Stapel.
- Hast du im laufenden Spielzug bereits einen **Fang** gemacht (siehe Seite 5), löst du diesen wieder auf: Schiebe alle Asseln zurück zur Gruppe, um die du gewürfelt hast.
- Hast du im laufenden Spielzug um den **Fang deines Vorgängers** gewürfelt, dann erhält er **jetzt** alle Karten seines Fangs.

Was er damit tut, lest ihr im Kapitel „Immer drauf auf den Asselhaufen!“ auf Seite 7.

Zähle nur die Karten, die zu der Asselgruppe gehören, um die du würfelst.



Nicht verasselt!

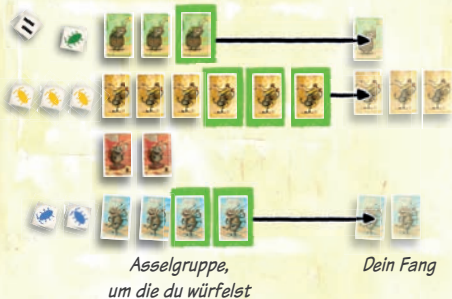
Gibt es **pro Würfel** (mindestens) eine Karte gleicher Farbe, hast du dich **nicht verasselt**.



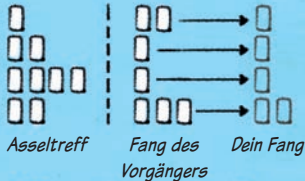
Beispiel: Du hast den Wurf nicht verasselt, denn es sind von jeder Farbe (mindestens) ebenso viele Karten da, wie es Würfel dieser Farbe gibt.

Jetzt...

- 🐜 schiebst du **pro gewürfelter Assel** eine gleichfarbige **Asselkarte** seitwärts „nach außen.“ Dort bilden diese Asseln **deinen Fang**.
- 🐜 entscheidest du, ob du -> **weiterwürfelst** oder -> **freiwillig aufhörst**.



Würfelst du **um den Fang** deines Vorgängers, bildest du **deinen Fang** (rechts) neben seinem. Den Asseltreff lässt du dann (unberührt) „links liegen“.



➔ Weiterwürfeln

Du würfelst weiter um die übrigen Asselkarten derselben Gruppe – erneut mit mindestens 4 Würfeln deiner Wahl.

Beispiel:



Beispiel: Nach diesem Wurf schiebst du 3 weitere GELBE, sowie je eine BLAUE und ROTE Assel in deinen Fang.



➔ Freiwillig aufhören

Sofern du im laufenden Spielzug keinen Wurf verasselt hast, darfst du jederzeit mit dem Würfeln aufhören. Damit beendest du deinen Spielzug.

Jetzt...





- 🐜 lässt du deinen Fang liegen.
- 🐜 wartest du ab, ob dein Nachfolger um deinen Fang würfeln möchte.
- 🐜 Hast du im laufenden Spielzug um den **Fang deines Vorgängers** gewürfelt, dann erhält er **jetzt** die Asselkarten, die **von seinem Fang übriggeblieben** sind.

Was er damit tut, lest ihr im Kapitel „Immer drauf auf den Asselhaufen!“ auf Seite 7.

Was macht dein Nachfolger?

Er würfelt um den Asseltreff.



Bevor er würfelt...

-  **erhältst du alle Karten deines Fangs**, falls du dich nicht verasselt hattest. 
Was du damit tust, liest du unten im Kapitel „Immer drauf auf den Asselhaufen!“.
-  **füllt ihr den Asseltreff mit Asseln vom Stapel** auf. Tut dies unabhängig davon, ob du dich verasselt hattest.
-  Legt für **jeden Balken**, den die Würfel zeigen, **eine neu gezogene Assel** farblich passend dazu. Liegen danach im Asseltreff weniger als 8 Karten, füllt ihr ihn auf 8 Karten auf. Ist der Stapel aufgebraucht, entfällt dies alles.





Immer drauf auf den Asselhaufen!

Wer einen Fang erhält, darf

-  davon so viele Karten in seinen **Vorgarten** legen, bis dort **maximal 6 Asseln** liegen.
-  beliebig viele davon **verdeckt** vor sich auf seinem **Asselhaufen** sammeln. Es ist erlaubt, den gesamten Fang auf dem Asselhaufen zu sammeln.

Er würfelt um deinen Fang.

-  Du lässt alle Asseln deines Fangs für **seinen gesamten Spielzug** liegen.
-  Ihr füllt den Asseltreff **NICHT mit Asseln vom Stapel** auf.



Das Ende

Das Spiel endet sofort, wenn vor dem ersten Wurf **deines Spielzugs**:

 der **Nachziehstapel aufgebraucht** ist und

 im **Asseltreff weniger als 8 Karten** sind und

 du nicht um den **Fang deines Vorgängers** würfelst.

Aber: Das Spiel endet nicht, wenn du noch **genügend Karten in deinem Vorgarten** hast, um den **Asseltreff auf mindestens 8 Karten** aufzufüllen. Du **musst** dies (nur in diesem Fall) tun und das **Spiel fortsetzen**.

Ist bei **Spielende** noch ein **Fang deines Vorgängers** vorhanden, erhält er diesen **vollständig**.



Der Sieger

Zähle die **Asselkarten deines Asselhaufens**. Hast du dort mehr **Asseln** als die anderen Spieler, hast du gewonnen. Bei einem **Gleichstand** ist im Vorteil, wer **weniger Asseln im Vorgarten** hat.

Art.Nr.: 601105131

Autor: Carlo A. Rossi

Illustration: Johan Potma

Satz & Layout: Matthias Holländer

2019 Zoch Verlag

Simba Toys GmbH & Co.KG

Werkstraße 1

D-90765 Fürth

www.zoch-verlag.com



voll verASST

 Carlo A. Rossi



Everything is full of bugs! And there are constantly new ones coming. Is there a wild bug party going on today in your basement playroom?! Or will you manage to keep the creepy crawlers away from your doorstep in time? Treat them to a cool bug heap for a gothic underground happening. Of course, you first need to get hold of the entire bunch of the little rascals. But with seven dice, that should be a piece of cake for you, right!?

Here's What's Inside

7 bug dice

4 x 22 bug cards



Barrel bugs



Chatter bugs



Rattle bugs



Water bugs

This is What You're Going to Do

You win if you have collected the most bugs on your bug heap by the end of the game.



This is How You Set the Game up

1. Create a front yard:

Each player places **one bug of each kind** face up in front of him.



Front yard

2. Shuffle the remaining cards:

Form a **face-down pile**.



Bug hub

3. Lay out a bug hub:

Draw **10 cards** from the pile. Line them up, **sorted by bugs, face up** in the middle of the table. It can happen that not all four kinds are present.

4. Turn all 7 dice to a side with double bars!



Let's Get Started!

Players play in turns. The last one to see an adorable bug begins.

Choose a bug group

At the beginning of your game turn, you choose the **bug group** you want to roll for. There are **two groups of bugs**:

-  the **bug hub** or
-  the **previous player's catch**

Boost the bug group

Before **each** of your own rolls, you may keep **adding any number of bugs** from your front yard to the chosen group. *If your front yard is empty, this isn't possible, of course.*

If the previous player has not left any catch, there is only the bug hub - as at the beginning of the game.



Roll the dice

1) Take over the previous player's dice!

Before you start rolling, all dice must show the result with which the previous player finished his turn – including the dice that he did not roll.

Before the very first roll in the game, all dice have to show double bars.

2) Roll at least 4 dice!

For each individual roll, select at least 4 dice of your choice for your roll.

3) Once the dice have come to rest, don't change them!

Always leave all the dice that you don't include in your roll unchanged.

Attention: Your roll must include any dice whose results you have changed before your roll.

4) Count all dice!

After each roll, all 7 dice are included in your count – even those you have not used for your roll.

5) Put the dice next to the cards!


Put each die that shows a bug to the left of the bug cards of the corresponding color.

Then check whether you have bugged up this roll.



You roll at least four dice – e.g., **these five.**

All seven dice – including those that have not been rolled – form the result of your roll.

You may keep rolling until you either  bug up a roll or  stop voluntarily.

Always put the dice to the left of the bug group you have rolled for on the current game turn.

Bugged up!




If there are **more dice** than there are cards in the matching color, you have **bugged things up**.





Count only those cards that belong to the bug group you are rolling for.

Example: After your roll, there are more yellow dice than yellow bug cards. Consequently, you have bugged up this roll.

Now...

-  your game turn ends.
-  you don't get any bugs from the bug hub display.
-  you draw, as a consolation, 2 bugs from the pile and place them face up in your front yard.

Once there are 6 bugs in your front yard, it is full. In this case, take no (additional) bugs from the pile.

-  If you have already made a **catch** during your current game turn (see page 13), **you eliminate it**: Move all bugs **back** to the group that you rolled for.
-  If you have rolled for the previous player's catch on your current turn, **he now receives all** cards of his catch.

See the section "Pile up the bug heap!" (p. 15) to learn what he may do with the bug cards.



Not bugged up!

If there is (at least) one card of the matching color for each die, you have **not bugged things up**.



Example: You have not bugged up your roll since there are (at least) as many cards of each color as there are dice in these colors.

Now...

- for each bug you have rolled, move one **color-matching bug card** all the way to the right, keeping some distance from the applicable row. This is where these bugs form your catch.
- you choose whether to -> **keep rolling** or -> **stop voluntarily**.



Bug group
you're rolling for

Your catch

If you roll for the previous player's catch, you form your catch next to his catch (on the right). In this case, you leave the bug hub on the left, untouched.



Bug hub

Previous
player's catch

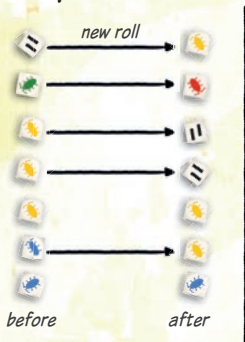
Your catch

➔ Keep rolling

You keep rolling for the remaining bug cards of the same group.

Again, roll at least 4 dice of your choice.

Example:






Example: After this roll, you move three more yellow bugs, one blue bug, and one red bug into your catch.

➔ Stop voluntarily

Provided you have not bugged up any roll on your current game turn, you may stop rolling anytime. This ends your game turn.

Now...





-  you leave your catch in place.
-  you wait and see whether the next player wants to roll for your catch.
-  If you have **plundered the previous player's catch** on your current turn, **he now gets the bug cards that are left from his catch.**

See the section "Pile up the bug heap!" (p. 15) to learn what he may do with the cards.

What will the next player do?

He rolls for the bug hub.



Before he rolls...

-  you **get all cards of your catch**, provided you have not bugged things up. 
See the section "Pile up the bug heap!" to learn what you may do with the cards.
-  you replenish the **bug hub** with **bugs** from the pile. You do this, regardless of whether or not you had bugged things up:
 -  For each **bar** the dice are showing, you add a **newly-drawn bug** to the row of the matching color. If there are then fewer than 8 cards in the bug hub, you replenish it to 8 cards. When the draw pile has been used up, this is omitted.





Pile up the bug heap!

If you get a catch, you may

-  place as many of these cards in your **front yard** as you want – up to a **maximum of 6 bugs**.
-  collect as many of these cards as you want **face down** on your **bug heap** in front of you. You are allowed to collect the entire catch on the bug heap.



He rolls for your catch.

-  you leave all bugs of your catch in place **during his entire game turn**.
-  you do **NOT** replenish the bug hub with **bugs from the pile**.



The End

The game ends immediately if, at the beginning of your game turn,...

-  the **draw pile is depleted** **AND**
-  there are **fewer than 8 cards** left in the bug hub **AND**
-  you don't want to roll for the **previous player's catch** (if there is one).

But: The game does **not end** if you have **enough cards in your front yard** left to replenish the **bug hub to at least 8 cards**. In this case, you **must** do this and **continue playing**.

If there is still a catch **belonging to the previous player** left by the **end of the game**, that player gets his **complete catch**.



The Winner

Add up the bug cards of **your bug heap**. If you have accumulated more bugs there than the other players, you win the game. In case of a **tie**, the player who has **fewer bugs in his front yard** breaks the tie.

Art. #: 601105131
Author: Carlo A. Rossi
Illustration: Johan Potma
Setting and layout: Matthias Holländer
Translation: Sybille & Bruce Whitehill

2019 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co.KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com

